S.T.A.L.K.E.R.

DESKOVÁ HRA

POVINNOST A SVOBODA
PRAVIDLA A PRŮVODCE MISEMI

HERNÍ KOMPONENTY

* Obsah krabiček misí se nachází v Knize setkání Povinnosti a Svobody (PS) na straně **5** (z druhé strany těchto pravidel a Průvodce misemi).

PAPÍR

1 sešit pravidel a Průvodce misemi PS/Kniha setkání PS

4 sady samolepek

ŽETONY

32 žetonů schopností

11 žetonů -1 BZ nepřátel

2 žetony týmu Povinnosti a Svobody

KARTY

Běžné karty

19 karet zbraní

22 karet následků

6 karet kontaktů

Malé karty

18 karet ochranných oděvů

11 karet doplňkové výstroje a výzbroje

2 karty předmětů

MINIATURY

3 miniatury vojáků Povinnosti

1 miniatura exoskeletu Povinnosti

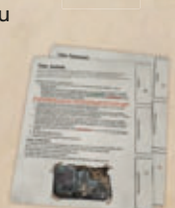
3 miniatury vojáků Svobody

1 miniatura exoskeletu Svobody

OSTATNÍ

4 díly herního plánu

3 krabičky misí*



2 rozdělovače pro pořadač kampaně

Pokud vám chybí komponenta nebo máte nějakou poškozenou, napište nám na info@albi.cz a my vám rádi zašleme novou.

DESKOVÁ HRA S.T.A.L.K.E.R.
ROZŠÍŘENÍ POVINNOST A SVOBODA

Povinnost a Svoboda jsou jako dvě strany stejné mince a historie jejich konfliktu sahá až k samotným počátkům Zóny. Pokud se připojíš k jedněm, znepřátelíš si druhé a dlouhodobě tím změníš i svůj osud. Stane se tak k lepšímu, nebo k horšímu? To ukáže až čas…

PŘIDÁNÍ ROZŠÍŘENÍ DO ZÁKLADNÍ HRY

Rozšíření Povinnost a Svoboda (PS) doplňuje *deskovou hru S.T.A.L.K.E.R.* o další příběh a komponenty. Po otevření krabice, v níž je uloženo, můžete příslušný herní materiál přidat do krabice základní hry, a to následujícím způsobem:

1. Kartu zbraně RPG-7U přidejte do balíčku zbraní. Můžete ji získat podle běžných pravidel hry.
2. 2 karty předmětů Sumka s RPG granáty přidejte do balíčku předmětů. Můžete je získat podle běžných pravidel hry.
3. 11 karet doplňkové výstroje a výzbroje přidejte do balíčku doplňkové výstroje a výzbroje. Můžete je získat podle běžných pravidel hry.
4. Všechny 4 díly herního plánu přidejte k dílům herního plánu základní hry. Díly PS mají následující čísla: **60**, **61**, **62**, **63**.
5. Žetony nepřátelského týmu a žetony -1 umístěte do jim vyhrazených přihrádek v úložišti žetonů.
6. Zbývající komponenty můžete odemknout svým postupem v rámci příběhu PS.

Všechny karty zamíchané mezi karty základní hry mají v rohu značku PS, která vám usnadní jejich identifikaci, pokud je budete chtít odstranit a zahrát si hru bez rozšíření Povinnost a Svoboda. Karty vztahující se pouze k jedné frakci jsou jasně označeny jako karty Povinnosti, nebo Svobody.

Příběh Povinnosti a Svobody

Rozšíření Povinnost a Svoboda přidává další příběh složený ze 3 misí, který do své hry můžete přidat v libovolnou chvíli. Mapu Zóny pouze upravte nalepením následující samolepky:

- 50. „Mise **PS1** Mezi dvěma ohni“

Z důvodu pohodlnějšího uložení herních komponent můžete vyměnit krabičky splněných misí za krabičky misí Povinnosti a Svobody.

Ukončení „Mise **PS1** Mezi dvěma ohni“ změní průběh Průzkumu Zóny i obsah vašeho pořadače kampaně. Pokud si tedy chcete tuto změnu užít v její úplnosti, navrhujeme vám ukončit příběh **PS1** co nejdříve. S přihlédnutím k jeho obtížnosti vám však zároveň doporučujeme nejdříve odehrát alespoň 1 jiný příběh.

PRAVIDLA FRAKCÍ

Po vstupu do frakce získáte přístup k výbavě i schopnostem dostupným výlučně pro tuto frakci. Vaše podpora jedné ze stran však způsobí následky, které by samotáře nikdy ani nenapadly.

Svou příslušnost k jedné z frakcí označíte samolepkou na mapě Zóny.

Frakční zbraně a ochranné oděvy

Kontakty **C40** (**Zbrojíř Povinnosti**) a **C45** (**Pašerák Svobody**) nabízí zbraně a ochranné oděvy dostupné pouze pro příslušnou frakci. Při návštěvě těchto obchodníků smíte nakupovat zbraně a ochranné oděvy, jejichž karty jsou na rubu označeny nápisem Povinnost, nebo Svoboda.

Doplňující miniatury stalkerů

Po ukončení „Mise **PS1** Mezi dvěma ohni“ máte k dispozici všechny miniatury frakce, kterou jste si vybrali.

Frakční schopnosti

ŠAMAN
Kdykoli provedete akci předmětu s vlastností léky, její cíl si navíc vyléčí 4 BZ.
MÍŘENÁ DÁVKA
Jednou za tah si při svém útoku dávkou smíte vybrat část těla.

Kontakty **C41** (**Výcvikový instruktor Povinnosti**) a **C46** (**Mentor Svobody**) vám pomohou získat jedinečné schopnosti dostupné pouze pro příslušnou frakci. Frakční schopnosti jsou aktivní za všech okolností stejně jako dovednosti postavy.

Každý stalker může mít v jakoukoli danou chvíli až 2 frakční schopnosti a tyto schopnosti smíte přerozdělit mezi svými stalkery při Přesunu Zónou nebo při každé návštěvě instruktora. Celkový počet schopností, jimiž může disponovat váš tým, není nijak omezen, cena každé další instruktáže však bude o něco vyšší.

Karty následků

Na začátku fáze Tábora (Povinnosti nebo Svobody) si doberte 1 kartu následků. Na těchto kartách se objevují pozitivní i negativní události, pokud jim však nebudete věnovat pozornost, rychle vám mohou přerůst přes hlavu a způsobit neúspěch celé vaší kampaně.

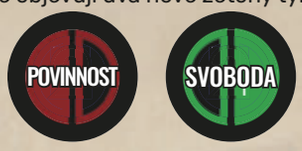
Příklad karty následků:

1
POHYBLIVÁ POLE ANOMÁLIÍ
Anomálie často mění svou pozici, což znamená, že všechny mapy jsou zastaralé a bezpečné průchody jsou k ničemu. Každý nárůst jejich aktivity ale v Zóně přináší také vítané výhody, protože v nových anomáliích vznikají další artefakty!
2
3
PŘI VYHODNOCENÍ
Vytyčení nových bezpečných průchodů: Umístěte tuto kartu dospod balíčku následků.
4
TRVALE
Delší trasy: V této fázi Tábora Povinnosti smíte vyhodnotit nejvýše 2 karty.
5
BEZ VYHODNOCENÍ
Lepší sklizeň: Na začátku mise odhoďte všichni stalkeři 2. Všechny anomálie s artefaktem: Do středu každého překryvného dílku anomálie umístěte 1 dodatečný. Vraťte tuto kartu do pouzdra.

1. **Název.**
2. **Příběh.**
3. **Při vyhodnocení** – účinek uplatněný ve chvíli, kdy se dotyčnou kartu následku rozhodnete vyhodnotit.
4. **Trvale** – účinek platící po celou dobu, kdy je dotyčná karta následku zasunuta do příslušného pouzdra.
5. **Bez vyhodnocení** – účinek vstupující v platnost ve chvíli, kdy ukončíte fázi Tábora (Povinnosti nebo Svobody) bez vyhodnocení dotyčné karty následku.

Žetony týmu Povinnosti a Svobody

V tomto rozšíření se objevují dva nové žetony týmu:



Týmy označené těmito žetony jsou považovány za protivníky nepřátelských týmů 1 a 2 (s výjimkou situace, kdy jsou navíc označeny žetonem jednoho z těchto týmů).

Při vyhodnocení karet aktivace nepřátel uplatněte vedle účinků také všechny účinky ovlivňující a vedle účinků všechny účinky ovlivňující .

Dojde-li k aktivaci několika nepřátel najednou, v případě shody vám doporučujeme jejich aktivaci v tomto pořadí:

→ → → → → →

Rozšíření Povinnost a Svoboda ve variantě Přežití v Zóně

Chcete-li obohatit svůj zážitek v Přežití v Zóně, můžete si nakupovat karty výbavy označené Povinnost nebo Svoboda. Tyto karty však musí patřit pouze jedné z těchto frakcí.

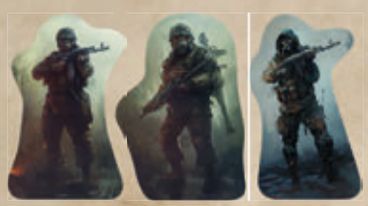
Žetony schopností lze nakoupit za jednotkovou cenu 4 000 ₸. Doberte si 2 žetony, jeden z nich si vyberte a druhý odhoďte.

Nezapomeňte, že každý stalker může mít nejvýše 2 žetony schopností.

PŘEHLED KARTONOVÝCH FIGUREK A MINIATUR

Součástí rozšíření Povinnost a Svoboda jsou noví nepřátelé. Na herním plánu je budou představovat následující kartonové figurky ze základní hry a nové miniatury.

KARTONOVÉ FIGURKY



4 vojenští nepřátelé + 3 bandité s puškou (strážce Monolitu)

2 vojenští nepřátelé (granátník MBJ)

2 vojenští nepřátelé + 3 bandité s puškou (voják MBJ)*

MINIATURY

3 vojáci Povinnosti

1 exoskelet Povinnosti (voják Povinnosti, Kulak)

3 bojovníci Svobody

1 exoskelet Svobody (bojovník Svobody, Míša)

**Mezinárodní bezpečnostní jednotky*

PODĚKOVÁNÍ

Věnováno památce Lukasze Orwata, toho nejlepšího z nás. Snad se někdy opět setkáme..

Autor: Paweł Samborski

Námět: série PC her S.T.A.L.K.E.R. od GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Autor bonusového obsahu: Paweł Samborski

Testování a vývoj: Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Interní testování: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki, Piotr Chmielewski, Witold Chudy, Michał Ozon, Wojciech Frelich

Příběhy: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Paweł Samborski

Autoři příběhů: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Redakce: Daniel Morley

Korektury: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Kreativní vedení: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Grafika: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik

Ilustrace: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Autorky postav: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

3D modely: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

Sazba: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

Produkce: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Tým GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

ČESKÉ VYDÁNÍ:

Albi Česká republika a. s., www.albi.cz, info@albi.cz

Fox in the Box s. r. o., www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz

Překlad: Petr Šťastný

Redakce: Petr Klasna, Tomáš Benda, David Rozsíval, Marek Vejborný

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček, Karolina Hanáčková, Jiří Trojánek

S.T.A.L.K.E.R. A GSC GAME WORLD
JSOU REGISTROVANÝMI OCHRANNÝMI ZNÁMKAMI.
VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA.

Mezi dvěma ohni
Úvod

To, že se právě chystáš vstoupit na tohle území, se ti ani trochu nelíbí.

Povídá se, že je jablkem sváru mezi Povinností a Svobodou, dvěma nejsilnějšími frakcemi celé Zóny. Povinnost, známá svou vojenskou kázní, je odhodlaná vymýtit všechno, co je Zóně vlastní, zatímco Svoboda, uchvácená její dravou krásou, se ji snaží zachovat a chránit.
Není divu, že se mezi oběma frakcemi rozhořel konflikt, a skočit rovnou mezi ně je obecně dost špatný nápad.

Máš tu ale něco na práci. Potřebuješ se dostat do areálu, který je shodou okolností lovištěm chiméry, zastřelit tu bestii, uříznout jí hlavu a zmizet. A pro případ, že bys dumal nad tím, proč vlastně někdo potřebuje uříznutou hlavu nestvůry, dostaneš zaplaceno dost na to, aby ses tím nezabýval.

Tak dobře. Jdeme na to. Čím dřív se tam dostaneš, tím líp.

Přehled mise:

- Musíte ulovit chiméru. Vezměte si s sebou pořádné zbraně a léky – pro případ, že se dostane až příliš blízko k vám.
- Budete operovat v jejím hnízdě v komplexu zřícených budov, a proto zapomeňte na odstřelovačské pušky.
- Dobrá zpráva: Nebudou tam žádné anomálie!

Z krabice vezměte krabičku mise **PS1** „Mezi dvěma ohni“, která obsahuje všechny herní komponenty určené pro tuto misi. Budete je potřebovat při její přípravě nebo v průběhu samotné mise.

Nyní se vraťte zpět do Přesunu Zónou v pořadači kampaně a pokračujte krokem č. **6**.

Schyluje se k emisi a její síla je každým okamžikem stále větší. Nemusíš se bůhvíjak rozhlížet, abys věděl, že hodiny tikají.

Areál, který je doménou chiméry, je naštěstí jen pár kroků odtud. Zrychlíš tempo, skočíš dovnitř a…

Instinktivně se vrhneš do krytu, protože se ocitneš uprostřed zběsilé křížové palby. Dvě neznámé skupiny dělají, co je v jejich silách, aby zmasakrovaly své protivníky, a vzduch houstne létajícími kulkami.

Sakra! Máš tu přece něco na práci!

1. Příprava mapy

Vyhledejte díly herního plánu č. **12**, **13**, **14**, **25** a **29** a umístěte je vyobrazeným způsobem.

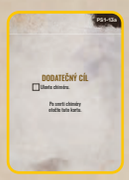
2. Příprava prostředí

Karty prostředí:

- Z krabičky mise **PS1** vezměte všechny karty prostředí.
- Vyhledejte karty **PS1-01a (Cíl mise)**, **PS1-02a (Emise)** a **PS1-13a (Dodatečný cíl)**, přečtěte si je a umístěte je vedle mapy.
- Nyní vezměte karty **PS1-03a**, **PS1-04a**, **PS1-05a** a **PS1-07a** a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Jedná se o počáteční karty vyložené na mapě.
- Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise.
- V krabičce mise **PS1** vyhledejte karty nepřátel Kulak (Povinnost) a Míša (Svoboda). Otočte je a překryvnou stranou nahoru je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu. Tyto nepřátele budou představovat miniatury exoskeletů Svobody a Povinnosti.

Cíl mise

Emise



Dodatečný cíl

Balíček prostředí

3. Příprava ostatních komponent

Stalkeři:

- Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.

Nepřátelé:

- V krabičce mise **PS1** vyhledejte kartu nepřítele Bojovník Svobody a umístěte ji vedle mapy. Označte ji .
- V krabičce mise **PS1** vyhledejte kartu nepřítele Voják Povinnosti a umístěte ji vedle mapy. Označte ji .
- Podrobnosti o obou frakcích si můžete přečíst na zadní straně těchto karet. Možná vám to pomůže v rozhodování, na kterou stranu se přidat.
- Vyhledejte karty nepřátel Pes, Tarbík a Zombie. Náhodně vyberte jednu z nich a označte ji . Ostatní vraťte zpět do krabice.
- Vyhledejte karty nepřátel Klíště, Poltergeist a Upír. Náhodně vyberte jednu z nich a označte ji . Ostatní vraťte zpět do krabice.
- Vyhledejte 3 miniatury bojovníků Svobody a 1 miniaturu exoskeletu Svobody a vyobrazeným způsobem je umístěte na pole označená symbolem .
- Vyhledejte 3 miniatury vojáků Povinnosti a 1 miniaturu exoskeletu Povinnosti a vyobrazeným způsobem je umístěte na pole označená symbolem .
- Vyhledejte všechny kartonové figurky (5 psů, 6 tarbíků nebo 8 zombií) odpovídající náhodně vybrané kartě nepřítele označené a umístěte je vedle mapy.
- Vyhledejte všechny kartonové figurky (1 poltergeist, 2 upíři nebo 4 klíšťata) odpovídající náhodně vybrané kartě nepřítele označené a umístěte je vedle mapy.

Kořist :

- Díl herního plánu č. **13**:
  - » Vezměte 7 náhodně vybraných žetonů kořisti, vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.
- Díly herního plánu č. **25** a **29**:
  - » V závislosti na počtu hráčů umístěte žetony kořisti na různá pole označená symbolem .
  - » Nejprve vyhledejte v krabičce mise **PS1** 3 žetony mimořádné kořisti. Poté v závislosti na počtu stalkerů:
  - » sólový stalker: Zamíchejte 3 žetony mimořádné kořisti se 7 žetony , vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je umístěte na pole s červenými čísly.
  - » 2 stalkeři: Zamíchejte 3 žetony mimořádné kořisti s 9 žetony , vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je umístěte na pole s červenými a modrými čísly.
  - » 3 stalkeři: Zamíchejte 3 žetony mimořádné kořisti s 11 žetony , vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je umístěte na pole s červenými, modrými a žlutými čísly.
  - » 4 stalkeři: Zamíchejte 3 žetony mimořádné kořisti s 13 žetony , vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je umístěte na pole s červenými, modrými, žlutými a zelenými čísly.

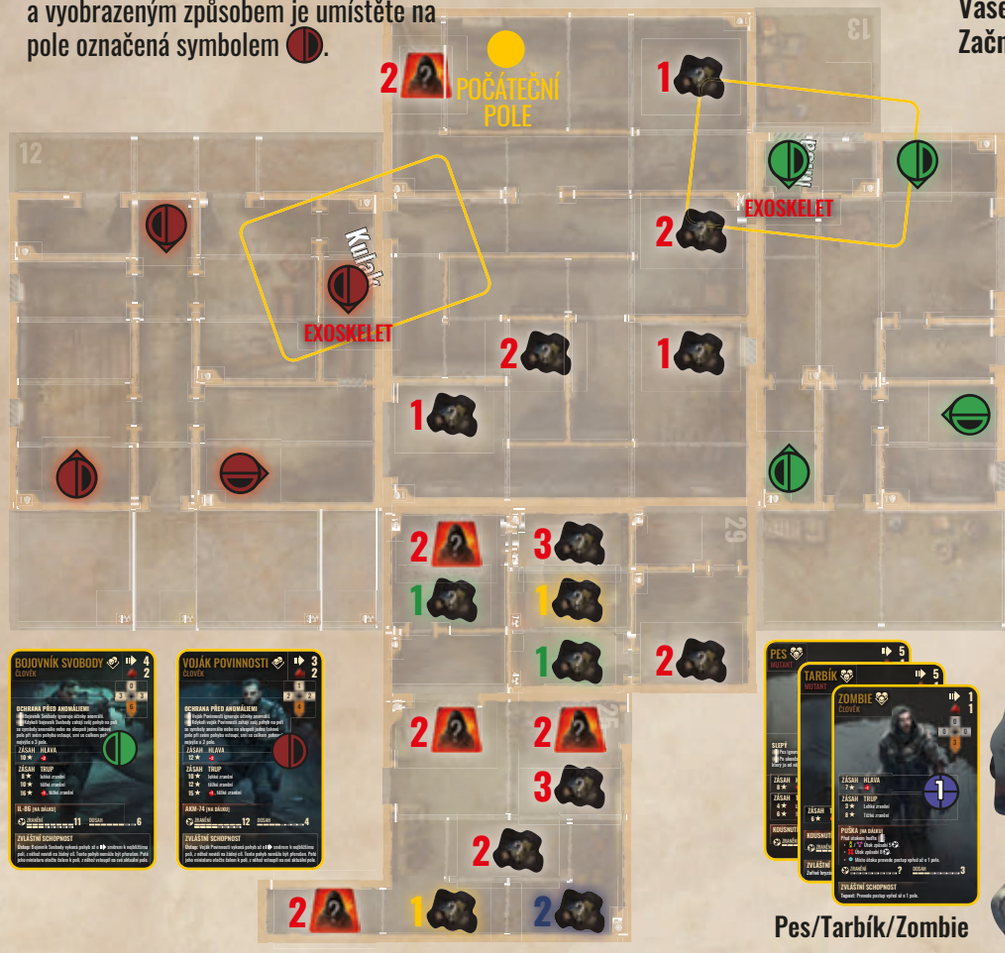
Žetony neznámých nepřátel :

- V závislosti na počtu stalkerů vezměte tyto žetony neznámých nepřátel, zamíchejte je a v 5 sloupcích po 2 žetonech je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu:
  - » Sólový stalker: 2× X, 2× , 4× , 2×
  - » 2 stalkeři: 1× X, 3× , 4× , 2×
  - » 3 stalkeři: 2× , 1× , 4× , 3×
  - » 4 stalkeři: 2× , 2× , 2× , 4×

Balíček událostí:

- Z krabičky mise **PS1** vezměte všechny karty hlavních událostí.
- Karty hlavních událostí seřaďte podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. **I** bude navrchu, karta č. **V** vespod. Takto seřazené karty umístěné lícem dolů představují váš balíček událostí.

Vaše mise je připravena!
Začněte první kolo.



Poltergeist/Upír (skrytý)/Klíště

Balíček událostí

Pes/Tarbík/Zombie

Mezi dvěma ohni
Doslov A (Povinnost)

V Zóně není nic zadarmo, a proto jsi rád, že sis zachránil život. Cestou na shromaždiště si pak prohlížíš Zařízení – neskladný kus elektroniky s malou popraskanou zelenou obrazovkou, pár knoflíky a několika volně visícími dráty. Proč kolem toho dělají takový povyk?
Nakonec se nedokážeš ubránit, aby ses nezeptal důstojníka očekávajícího váš příchod.

„Nemám oprávnění sdělovat jakékoli podrobnosti," oznámí ti odměřeně. „Na druhou stranu jsi ale prokázal svoji cenu a zasloužíš si vědět víc. Řeknu ti jen tolik, že jde o prototyp, který je potřeba otestovat v polních podmínkách. Jestli všechno dopadne podle našeho očekávání, možná zastaví rozpínání Zóny. Nebo dokonce zmenší její rozlohu."

Zasloužíš si vědět víc… No dobře. Jenom doufejme, že tyhle útržkovité informace nejsou tou jedinou výplatou, která tě tu čeká.

Důstojník ti podle všeho čte myšlenky. „Co se týče přímo tebe, mám pověření ti oznámit, že jste odteď našimi oficiálními spojenci. Budou vás cvičit naši nejlepší lidé a dostanete přístup k našim nejspolehlivějším kontaktům i podporu při svých dalších misích. A samozřejmě, pokud s námi budete spolupracovat, dojde i na hotovost. Za slávu si vodku nekoupíš, co?"

Mrkne na tebe a ty si oddechneš úlevou.

Vypadá to, že mise, jejímž cílem bylo získat hlavu chiméry, bude nakonec mnohem výnosnější, než sis myslel.

Odměna za ukončený scénář:

- Misi PS1 označte jako nedostupnou.

Na mapu Zóny přidejte následující samolepky:
- č. **51** „Mise **PS2** Temné vězení".
- č. **52** splněná výzva „Voják Povinnosti".

Máte-li kartu **PS1-13b (Splněná mise)**, získejte 6 000 ₸.

Do balíčku nepřátel poté přidejte karty Bojovník Svobody a Voják Povinnosti.

Je-li na mapě miniatura exoskeletu Svobody, vyhledejte krabičku mise **PS3** „Závěrečný odpočet " a umístěte do ní kartu nepřítele Míša.

Vyjma karet výbavy získaných hráči nyní vraťte všechny karty hlavních událostí a karty prostředí do krabičky mise **PS1**.

Přejděte k setkání č. **P11**.

Mezi dvěma ohni
Doslov B (Svoboda)

V Zóně není nic zadarmo, a proto jsi rád, že sis zachránil život. Cestou na shromaždiště si pak prohlížíš Zařízení – neskladný kus elektroniky s malou popraskanou zelenou obrazovkou, pár knoflíky a několika volně visícími dráty. Proč kolem toho dělají takový povyk? Nakonec se nedokážeš ubránit, aby ses nezeptal důstojníka očekávajícího váš příchod.

„Tohle?“ zeptá se důstojník a vyprskne smíchy. „Tohle je, kamaráde, náš Svatý grál! Spravíme ho, připojíme k nějakému napájení a můžeme jít na věc.“ Když chceš vědět, co přesně to znamená, muž zvážní. „Dobře. Za to, že se s tebou podělím o trochu pravdy, mě nejspíš nikdo nevykuchá. Podle našich odhadů to způsobí rozšíření Zóny, což je už řadu let náš velký sen. Paráda, co?“

Paráda nebo ne, představa, že jsi riskoval svůj krk za něčí sen, se ti úplně nezamlouvá. Důstojník však pokračuje dál.

„A vy, hoši, jste prostě třída. Je skvělé, že tu jste, a máme u vás pořádný dluh. Jestli chcete cvičit s našimi veterány, stačí říct. Potřebujete důležité kontakty? Jen račte, jsou všechny vaše. Podpora vašich dalších misí? Jsme tu pro vás. A pro všechny naše spojence se najde i hotovost. Na svoje lidi rozhodně nikdy nezapomínáme!“

Budoucnost má teď o dost zářivější barvy než předtím.

Nezdá se ti, že jsi během honu za chimérou získal víc, než jsi čekal?

Odměna za ukončený scénář:

- Misi **PS1** označte jako nedostupnou.

Na mapu Zóny přidejte následující samolepky:
- č. **51** „Mise **PS2** Temné vězení“.
- č. **53** splněná výzva „Bojovník Svobody“.

Máte-li kartu **PS1-13b (Splněná mise)**, získejte 6 000 ₸.

Do balíčku nepřátel poté přidejte karty Bojovník Svobody a Voják Povinnosti.

Je-li na mapě miniatura exoskeletu Povinnosti, vyhledejte krabičku mise **PS3** „Závěrečný odpočet “ a umístěte do ní kartu nepřítele Kulak.

Vyjma karet výbavy získaných hráči nyní vraťte všechny karty hlavních událostí a karty prostředí do krabičky mise **PS1**.

Přejděte k setkání č. **S11**.

Temné vězení
Úvod

Oblast, kterou se chystáš prozkoumat, je pod kontrolou Monolitu. Člověk s krycím jménem Vědec, tvůrce Zařízení a jediný, kdo je schopný jej obsluhovat, se podle zpráv ztratil právě někde tady – pokud je ovšem jeho poslední odeslaná zpráva pravdivá.
Jestli je ten chudák pořád naživu, bude mít v patách Monolit i tvé protivníky.

Připrav se na hotové bludiště chodeb s vysokou úrovní radiace.
A jisté je i to, že se v nich objeví i několik anomálií.
Kapsy plné šroubů a matic jsou proto naprostou nutností.

Přehled mise:

- Je tu spousta úzkých chodeb.
- Můžete očekávat vysoké hodnoty radiace.
- Na scéně se mohou objevit mutanti, a proto zůstávejte ve střehu.
- Budete současně čelit dvěma skupinám nepřátel. Nenechte se obklíčit.

Z krabice vezměte krabičku mise **PS2** „Temné vězení“, která obsahuje všechny herní komponenty určené pro tuto misi. Budete je potřebovat při její přípravě nebo v průběhu samotné mise.

Nyní se vraťte zpět do Přesunu Zónou v pořadači kampaně a pokračujte krokem č. **6**.

Jsi přímo před podzemním komplexem. Rozhodujícím faktorem je teď čas. Podlaha je posetá vypálenými nábojnicemi, což znamená, že dovnitř už předtím vstoupili nějací lidé.

1. Příprava mapy

- Vyhledejte díly herního plánu č. **9**, **18**, **20**, **21**, **22**, **23**, **24**, **25**, **29**, **30**, **60**, **61** a **62** a umístěte je vyobrazeným způsobem.

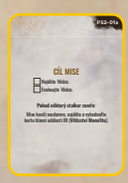
2. Příprava prostředí

Karty prostředí:

- Z krabičky mise **PS2** vezměte všechny karty prostředí.
- Vyhledejte karty **PS2-01a (Cíl mise)** a **PS2-03a (Týmový žeton hluku)**, přečtěte si je a umístěte je vedle mapy.
- Nyní vezměte karty **PS2-02a** (všechny tři, náhodně umístěné), **PS2-04a**, **PS2-05a**, **PS2-06a**, **PS2-07a**, **PS2-08a**, **PS2-09a**, **PS2-10a**, **PS2-11a** a **PS2-12a** a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Jedná se o počáteční karty vyložené na mapě.
- Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise.

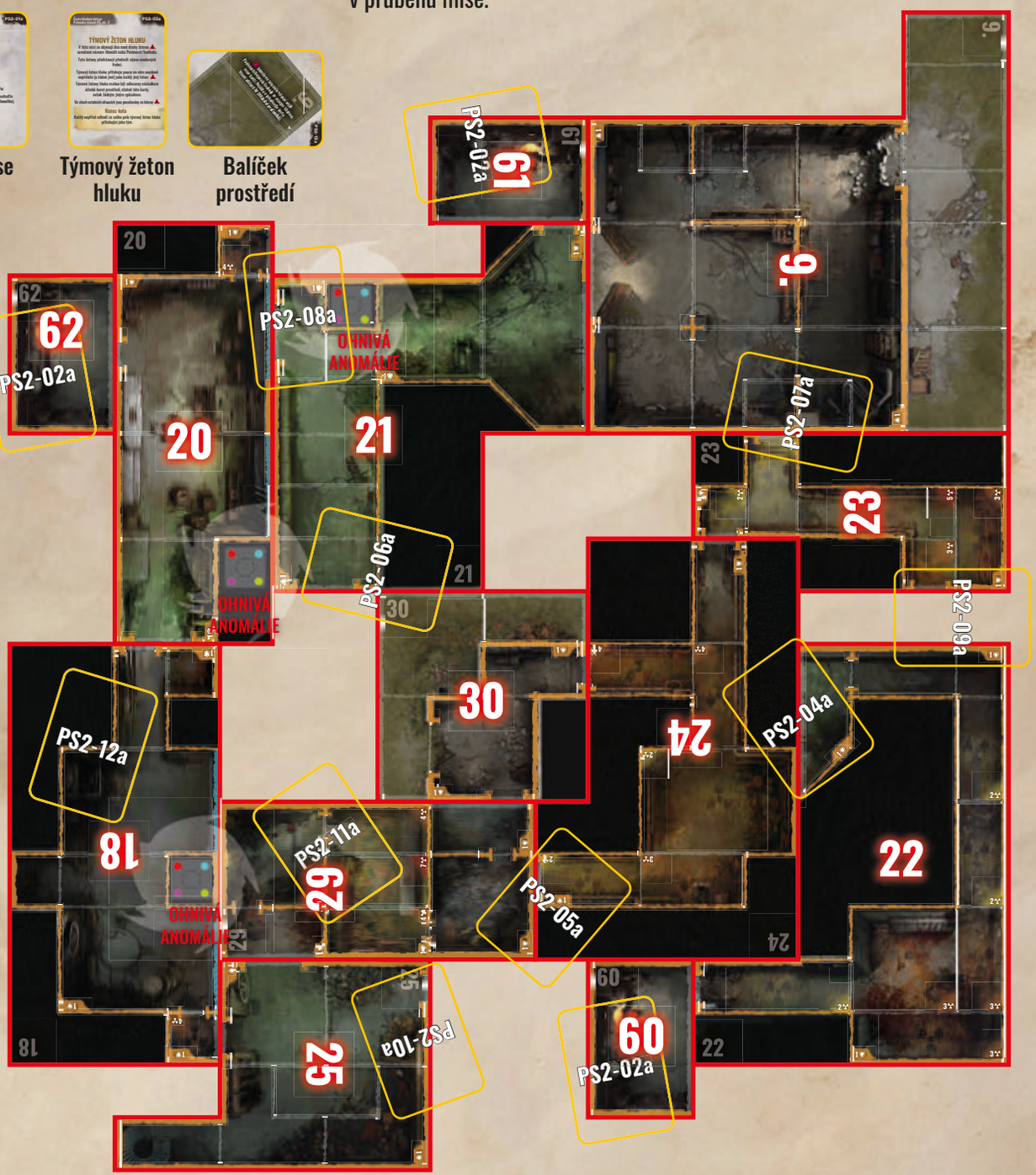
Anomálie:

- Náhodně doberte 1 kartu ohnivé anomálie, která není pohyblivá, a umístěte ji lícem nahoru vedle mapy.
- Vyhledejte 3 překryvné dílky ohnivé anomálie (**2**, **9** nebo **10**) a umístěte jej na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku anomálie ukazoval k horní části mapy.
- Do středu překryvného dílku každé anomálie umístěte 1 . Poté na ně umístěte odpovídající kartonové figurky anomálií.


Cíl mise

Týmový žeton hluku

Balíček prostředí



3. Příprava ostatních komponent

Stalkeři:

- Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.

Nepřátelé:

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Voják Povinnosti“:

- Vyhledejte kartu nepřítele Bojovník Svobody a umístěte ji vedle mapy. Označte ji .

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Bojovník Svobody“:

- Vyhledejte kartu nepřítele Voják Povinnosti a umístěte ji vedle mapy. Označte ji .

Poté:

- V krabičce mise **PS2** vyhledejte kartu nepřítele Strážce Monolitu a umístěte ji vedle mapy. Označte ji .

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Voják Povinnosti“:

- Vyhledejte 3 miniatury bojovníků Svobody a 1 miniaturu exoskeletu Svobody. Tyto miniatury představují bojovníky Svobody. Všechny 4 miniatury umístěte na pole označená .

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Bojovník Svobody“:

- Vyhledejte 3 miniatury vojáků Povinnosti a 1 miniaturu exoskeletu Povinnosti. Tyto miniatury představují vojáky Povinnosti. Všechny 4 miniatury umístěte na pole označená .

Poté:

- Vyhledejte 4 kartonové figurky vojenských nepřátel a 3 figurky banditů s puškou. Všechny tyto figurky představují strážce Monolitu. 4 z nich umístěte na pole označená a 3 figurky ponechte vedle mapy.

Kořist :

- Vezměte 17 náhodně vybraných žetonů kořisti, vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.

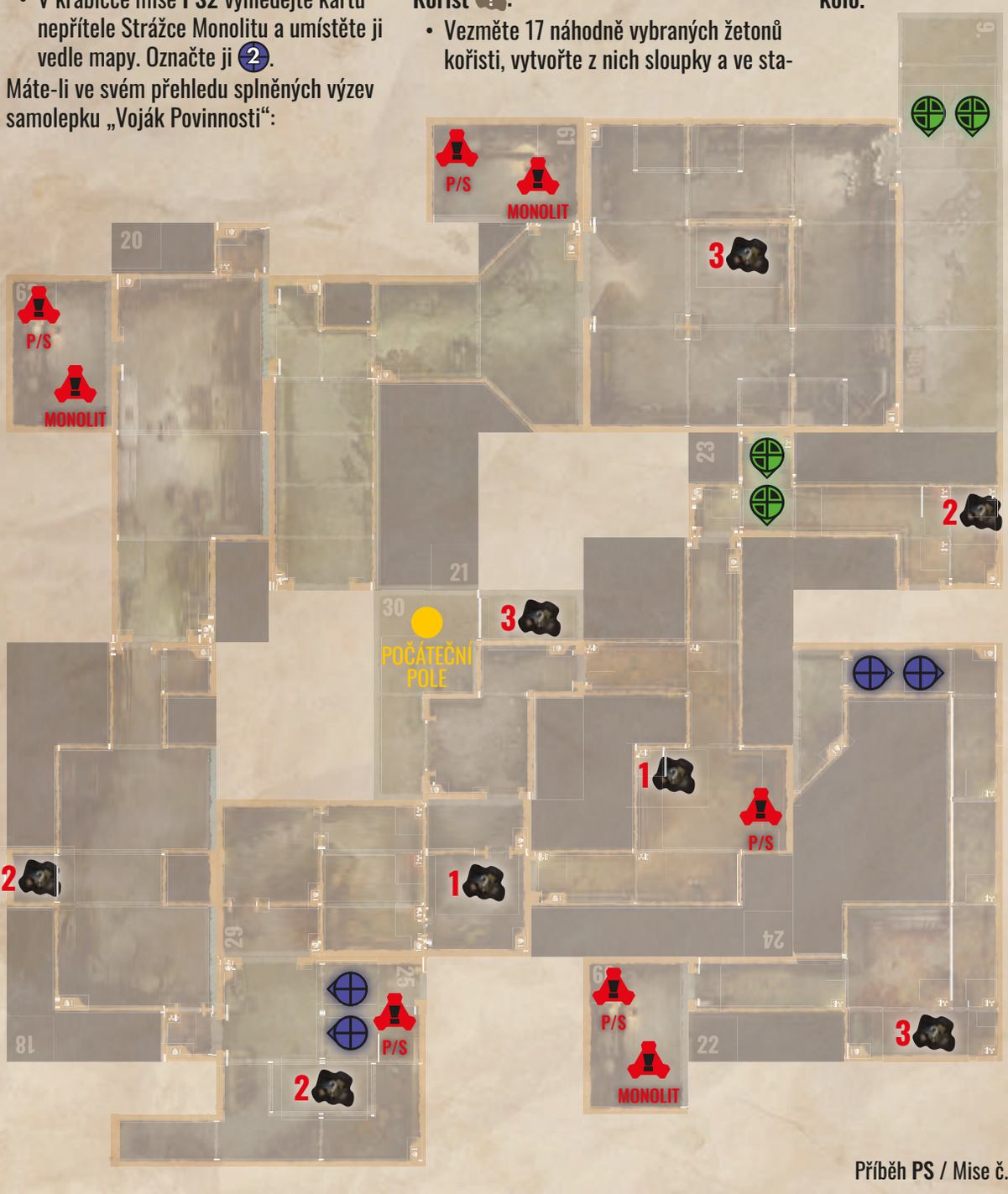
Ostatní žetony:

- V krabičce mise **PS2** vyhledejte 5 žetonů hluku Povinnost/Svoboda a 3 žetony hluku Monolit a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Žetony hluku Povinnost/Svoboda umístěte tak, abyste viděli stranu odpovídající vašim nepřátelům.

Balíček událostí:

- Z krabičky mise **PS2** vezměte všechny karty hlavních událostí.
- Karty hlavních událostí seřaďte podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. **I** bude navrchu, karta č. **V** vespod. Takto seřazené karty umístěné lícem dolů představují váš balíček událostí.

Vaše mise je připravena! Začněte první kolo.



Balíček událostí

Voják Povinnosti

-NEBO-

Bojovník Svobody

Temné vězení
Doslov A
(Vědce evakuovala vaše skupina)

Poplácáš zachráněného Vědce po zádech a ten tě na oplátku obdaří unaveným úsměvem plným úlevy. Jestli ho necháš odpočinout a doprovodíš ho zpátky k Zařízení, budeš mít lví podíl na tom, že se Zóna začne měnit.

Odměna za ukončený scénář:

- Misi **PS2** označte jako nedostupnou.
- Získejte 6 000 ₸.

Na mapu Zóny poté přidejte následující samolepky:

- č. 54 „Mise **PS3** Závěrečný odpočet".

Do balíčku nepřátel přidejte kartu Strážce Monolitu.

Do krabičky mise **PS3** umístěte 1 žeton hluku Monolit/MBJ a kartonovou figurku Vědce.

Vyjma karet výbavy získaných hráči nyní vraťte všechny karty hlavních událostí a karty prostředí do krabičky mise **PS2**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Doslov B
(Vědce evakuovali vaši nepřátelé)

Bezpečně ustoupíte, ale ve tvářích vám hraje zasmušilý výraz. Vědce jste nezachránili. Na druhou stranu máte Zařízení a znáte i komunikační trasy svých protivníků. Dokážete tedy přibližně odhadnout, kudy budou Vědce eskortovat, a stále vám zbývá spousta času, abyste se vrátili pro Zařízení a všemi dostupnými prostředky se pokusili Vědce získat zpět.

Odměna za ukončený scénář:

- Misi **PS2** označte jako nedostupnou.
- Získejte 2 000 ₸.

Na mapu Zóny poté přidejte následující samolepky:

- č. 55 „Mise **PS3** Závěrečný odpočet".

Do balíčku nepřátel přidejte kartu Strážce Monolitu.

Do krabičky mise **PS3** umístěte 1 žeton hluku Monolit/MBJ a kartonovou figurku Vědce.

Vyjma karet výbavy získaných hráči nyní vraťte všechny karty hlavních událostí a karty prostředí do krabičky mise **PS2**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Týmový žeton hluku: Často kladené dotazy

Často kladené dotazy:
Průvodce misemi PS, str. 17

PS2-03a

TÝMOVÝ ŽETON HLUKU

V této misi se objevují dva nové druhy žetonu, označené názvem Monolit nebo Povinnost/Svoboda.

Tyto žetony představují předmět zájmu uvedených frakcí.

Týmový žeton hluku přitahuje pouze na něm uvedené nepřátele (a žádné jiné) jako každý jiný žeton.

Týmové žetony hluku mohou být odhozeny následkem účinků karet prostředí, včetně této karty, avšak žádným jiným způsobem.

Ve všech ostatních situacích jsou považovány za žetony.

Konec kola

Každý nepřítel odhodí ze svého pole týmový žeton hluku přitahující jeho tým.

Často kladené dotazy:
Průvodce misemi PS, str. 17

PS2-03b

TÝMOVÝ ŽETON HLUKU

Týmový žeton hluku přitahuje pouze na něm uvedené nepřátele (a žádné jiné) jako každý jiný žeton. Týmové žetony hluku mohou být odhozeny následkem účinků karet prostředí, včetně této karty, avšak žádným jiným způsobem. Ve všech ostatních situacích jsou považovány za žetony.

Uvidí-li Vědce nepřítel z týmu, jehož není zajatcem, tento tým vyhodnotí „**Támhle je!**“

Kdykoli zemře poslední nepřítel na poli s Vědcem, jeho tým vyhodnotí „**Támhle je!**“

Támhle je!: Odhoďte z mapy všechny týmové žetony hluku přitahující tým, který vyhodnocuje „**Támhle je!**“ Poté umístěte 1 z těchto týmových žetonů hluku k Vědci. Tento žeton hluku se bude pohybovat společně s Vědcem.

Konec kola

Každý nepřítel odhodí ze svého pole týmový žeton hluku přitahující jeho tým, s výjimkou žetonu umístěného na evakuačním poli (**karta PS2-13a** pro Povinnost/Svobodu a karta **PS2-14a** pro Monolit).

Týmové žetony hluku přitahují nepřítele, pokud pojmenování tohoto nepřítele obsahuje název týmu uvedený na příslušném žetonu hluku.
Týmové žetony hluku s nápisem **Povinnost** přitahují pouze vojáky **Povinnosti** a Kulaka (**Povinnost**).
Týmové žetony hluku s nápisem **Svoboda** přitahují pouze bojovníky **Svobody** a Míšu (**Svoboda**).
Týmové žetony hluku s nápisem **Monolit** přitahují pouze strážce **Monolitu** a **Monoliťany**.
Týmové žetony hluku s nápisem **MBJ** přitahují pouze vojáky **MBJ** a granátníky **MBJ**.

Týmové žetony hluku jsou žetony vysoké úrovně hluku, a dokud se na mapě nachází alespoň jeden z nich, v každém tahu si musíte dobrat kartu aktivace nepřátel pro vysokou úroveň hluku (i v případě, že vás nikdo nezpozoroval). Účinky karty aktivace nepřátel nemohou způsobit posun týmových žetonů hluku.

Mají-li nepřátelé blíže k jakémukoli jinému žetonu hluku vysoké úrovně, který není jejich týmovým žetonem (např. protože právě zpozorovali stalkera), budou ignorovat svůj týmový žeton a dají přednost nejbližšímu žetonu hluku vysoké úrovně.

Támhle je!: Toto pravidlo znamená, že nepřátelé, kteří uvidí Vědce, jenž není jejich zajatcem, mohou sledovat Vědcův pohyb po mapě, protože se jejich týmový žeton hluku bude pohybovat společně s ním. Pokud se jim podaří Vědce zajmout, jejich týmový žeton hluku se posune na jejich evakuační pole (a oni se v důsledku toho budou snažit pohybovat směrem k tomuto poli).

Závěrečný odpočet
Úvod

Poslední část úkolu vypadá dost jednoduše. Nemusíš udělat nic jiného než dojít na určené místo, kde Vědec zapne Zařízení, a potom čekat, až ho nastaví.

Je ale na čase, aby ses naučil, že v Zóně opravdu není nic zadarmo. Především jde o to, že zmíněné místo je blízko Kordonu. Monolit tě nejspíš nechá na pokoji, ale nadcházející operace zcela jistě přitáhne pozornost Mezinárodních bezpečnostních jednotek, čili MBJ, jejichž členové s chutí zabijí všechno, co ze Zóny vyleze ven.

A tvoji protivníci? Snad si nemyslíš, že si na tebe přestali brousit zuby…

Přehled mise:

- Zůstaňte v pohotovosti, dokud zařízení není nastaveno.
- Počítejte s otevřeným terénem s dobrým výhledem a minimálním krytím.
- V oblasti je vysoká úroveň radiace a objevují se tu i anomálie. Náležitě se na to připravte. A vezměte si s sebou detektor, protože se vám možná bude hodit.
- Nezapomínejte, že MBJ jsou vojenskou organizací. Jejich příslušníci tedy pravděpodobně disponují těžkou technikou.

Z krabice vezměte krabičku mise **PS3** „Závěrečný odpočet“, která obsahuje všechny herní komponenty určené pro tuto misi. Budete je potřebovat při její přípravě nebo v průběhu samotné mise.

Nyní se vraťte zpět do Přesunu Zónou v pořadači kampaně a pokračujte krokem č. **6**.

Proplétáte se anomáliemi, až nakonec dojdete na vybrané místo.
Půda je tu mokrá a totéž platí i pro tvé boty. Sleduješ Vědce, jak zapíná svůj přístroj,
tvou pozornost ale přitahují také všechny okolní zvuky. Za chvíli už nemáš nejmenší pochyby.
Nedaleko jsou ozbrojenci, kteří míří přímo k vám.

1. Příprava mapy

Vyhledejte díly herního plánu č. **1**, **2**, **3**, **7**, **11**, **14**, **16**, **26**, **27**, **28** a **63** a umístěte je vyobrazeným způsobem.

2. Příprava prostředí

Karty prostředí:

- Z krabičky mise **PS3** vezměte všechny karty prostředí.
- Vyhledejte karty **PS3-01a (Cíl mise)**, **PS3-02a (Pomoc s nastavením)** a **PS3-13a (Týmový žeton hluku MBJ)**, přečtěte si je a umístěte je vedle mapy. Na pole „0“ na kartě **PS3-01a** umístěte 1 🟥.
- Vyhledejte všechny tři karty **PS3-03a**, zamíchejte je a umístěte je lícem dolů vedle mapy. Tyto karty představují balíček Vědcových požadavků.
- Nyní vezměte karty **PS3-04a**, **PS3-05a**, **PS3-06a**, **PS3-07a**, **PS3-08a**, **PS3-09a** a **PS3-10a** a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Jedná se o počáteční karty vyložené na mapě.
- Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise.

Anomálie:

- Náhodně doberte 1 kartu elektrické anomálie, která není pohyblivá, a 1 kartu ohnivé anomálie, která není pohyblivá, a umístěte je lícem nahoru vedle mapy.
- Náhodně doberte 2 překryvné dílky elektrické anomálie (**6**, **7** nebo **11**) a umístěte je na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku anomálie ukazoval k horní části mapy.
- Vyhledejte 3 překryvné dílky ohnivé anomálie (**2**, **9** nebo **10**) a umístěte jej na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku anomálie ukazoval k horní části mapy.
- Do středu překryvného dílku každé anomálie umístěte 1 🟩. Poté na ně umístěte odpovídající kartonové figurky anomálií.

3. Příprava ostatních komponent

Stalkeři:

- Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.

Nepřátelé:

- V krabičce mise **PS3** vyhledejte karty nepřátel Voják MBJ a Granátník MBJ a umístěte je vedle mapy. Kartu Voják MBJ označte 2, kartu Granátník MBJ 2.

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Voják Povinnosti“:

- Vyhledejte kartu nepřítele Bojovník Svobody a kartu nepřítele Míša, pokud je tato karta v krabičce mise **PS3**. Umístěte tyto karty/tuto kartu vedle mapy a označte je/ji .

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Bojovník Svobody“:

- Vyhledejte kartu nepřítele Voják Povinnosti a kartu nepřítele Kulak, pokud je tato karta v krabičce mise **PS3**. Umístěte tyto karty/tuto kartu vedle mapy a označte je/ji .

Poté:

- Vyhledejte 5 kartonových figurek vojáků MBJ a umístěte je vedle mapy.
- Vyhledejte 2 kartonové figurky granátníků MBJ a umístěte je vedle mapy.
- Vyhledejte všechny miniatury (3 miniatury bojovníků Svobody a 1 miniaturu exoskeletu Svobody, nebo 3 miniatury vojáků Povinnosti a 1 miniaturu exoskeletu Povinnosti) odpovídající vybraným kartám/vybrané kartě nepřítele a náhodně je umístěte na pole označená . Nemáte-li vyloženou kartu nepřítele Míša/Kulak, miniatura exoskeletu je považována za bojovníka Svobody/vojáka Povinnosti.

Kořist ?:

- Vezměte 12 náhodně vybraných žetonů kořisti, vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.

Ostatní žetony:

- V krabičce mise **PS3** vyhledejte 1 kartonovou figurku Vědce a 1 týmový žeton hluku MBJ a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu.

Balíček událostí:

- Z krabičky mise **PS3** vezměte všechny karty hlavních událostí.
- Karty hlavních událostí č. **Ib** a **II** vraťte zpět do krabičky mise.

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Bojovník Svobody“:

- Kartu hlavní události č. **VII-P** vraťte zpět do krabičky mise.

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Voják Povinnosti“:

- Kartu hlavní události č. **VII-S** vraťte zpět do krabičky mise.

Poté:

- Karty hlavních událostí seřaďte podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. **Ia** bude navrchu, karta č. **VIII** vespod. Takto seřazené karty umístěné lícem dolů představují váš balíček událostí.

Vaše mise je připravena! Začněte první kolo.

Balíček událostí

– NEBO –

Útok a přesun vrtulníku

Následující příklad je ukázkou vyhodnocení útoku a přesunu vrtulníku a také určení polí, která jsou pro vrtulník viditelná.

Poté, co se v průběhu mise objeví vrtulník, jej neumisťujte na mapu, ale vedle jednoho z jejích okrajů. Vrtulník je aktivován v souladu s příslušnou kartou hlavní události a útočí na všechny cíle, které vidí. Pokyny obsažené na kartě aktivace nepřátel vrtulník ignoruje – (2) označuje pouze tým, jehož je součástí.

Vrtulník vidí na všechna pole s průchozí hranicí (nevidí skrze zdi) tvořící okraj mapy, vedle něhož je umístěn. Dále vidí na všechna další pole ve směru protilehlého okraje mapy, v souladu s běžnými pravidly pro určení viditelnosti (nevidí skrze okna). Hodnota dosahu mezi vrtulníkem a každým světle zvýrazněným polem je vždy přesně 6 a hodnota dosahu mezi bytostmi na těchto polích a vrtulníkem je také vždy přesně 6. Ignorujte vzdálenost mezi okrajem mapy s vrtulníkem a zvýrazněným polem s bytostí.

Vrtulník začíná vedle levého okraje mapy a vidí na všechna zvýrazněná pole.

Po svém útoku se vrtulník přesune po směru hodinových ručiček k dalšímu okraji mapy.

Po přesunu k dalšímu okraji mapy může vrtulník vidět na jiná pole.

Závěrečný odpočet
Úvod

Zdá se, že ještě není všem dnům konec.

Především jsi živý a zdravý, a to je zdaleka nejdůležitější. Zadruhé se zdá, že tvá frakce má v řadách svých protivníků špeha. Dozvěděl ses, že nepřítel bude eskortovat Vědce v blízkosti Kordonu, kde je příhodné místo, které by se dalo využít k přepadu.

Situace se potom možná trochu zkomplikuje. Jakmile bude Vědec na svobodě, může začít pracovat se Zařízením. Nikdo ale nedokáže odhadnout, jak dlouho mu zabere jeho nastavení. Po celou tu dobu je Vědce třeba chránit před nepřáteli, a protože se celá akce odehraje nedaleko Kordonu, je jisté, že přitáhne pozornost Mezinárodních bezpečnostních jednotek, čili MBJ, jejichž členové s chutí zabijí všechno, co ze Zóny vyleze ven. Z deště pod okap, co?

Tak raději přestaň fňukat a dej se do práce. Tohle je poslední úkol.

Přehled mise:

- Zajistěte Vědce, a to rychle.
- Zůstaňte v pohotovosti, dokud zařízení není nastaveno.
- Počítejte s otevřeným terénem s dobrým výhledem a minimálním krytím.
- V oblasti je vysoká úroveň radiace a objevují se tu i anomálie. Náležitě se na to připravte. A vezměte si s sebou detektor, protože se vám možná bude hodit.
- Nezapomínejte, že MBJ jsou vojenskou organizací. Jejich příslušníci tedy pravděpodobně disponují těžkou technikou.

Z krabice vezměte krabičku mise **PS3** „Závěrečný odpočet“, která obsahuje všechny herní komponenty určené pro tuto misi. Budete je potřebovat při její přípravě nebo v průběhu samotné mise.

Nyní se vraťte zpět do Přesunu Zónou v pořadači kampaně a pokračujte krokem č. **6**.

Proplétáte se anomáliemi, až nakonec dojdete na místo ideální pro přepad. Půda je tu mokrá a totéž platí i pro tvé boty. Před sebou vidíš Vědce eskortovaného vojáky nepřítele. Tak si pospěš a schovej se! Jestli se to podaří provést bez chyby, nebudou vědět, která bije.

1. Příprava mapy

Vyhledejte díly herního plánu č. **1**, **2**, **3**, **7**, **11**, **14**, **16**, **26**, **27**, **28** a **63** a umístěte je vyobrazeným způsobem.

2. Příprava prostředí

Karty prostředí:

- Z krabičky mise **PS3** vezměte všechny karty prostředí.
- Vyhledejte kartu **PS3-11a** (**Cíl mise: Zmocněte se Vědce**), přečtěte si ji a umístěte ji vedle mapy.
- Nyní vezměte karty **PS3-04b**, **PS3-05a**, **PS3-06a**, **PS3-07a**, **PS3-08a**, **PS3-09a** a **PS3-10a** a vyobrazeným způsobem je umístěte na mapu. Jedná se o počáteční karty vyložené na mapě.
- Ze zbývajících karet prostředí vytvořte balíček prostředí a umístěte jej vedle mapy. Tyto karty budete potřebovat v průběhu mise.

Anomálie:

- Náhodně doberte 1 kartu elektrické anomálie, která není pohyblivá, a 1 kartu ohnivé anomálie, která není pohyblivá, a umístěte je lícem nahoru vedle mapy.
- Náhodně doberte 2 překryvné dílky elektrické anomálie (**6**, **7** nebo **11**) a umístěte je na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku anomálie ukazoval k horní části mapy.
- Vyhledejte 3 překryvné dílky ohnivé anomálie (**2**, **9** nebo **10**) a umístěte jej na mapu tak, aby vrchol trojúhelníku v ohnisku anomálie ukazoval k horní části mapy.
- Do středu překryvného dílku každé anomálie umístěte 1 . Poté na ně umístěte odpovídající kartonové figurky anomálií.

3. Příprava ostatních komponent

Stalkeři:

- Miniatury stalkerů umístěte na pole označené jako „Počáteční pole“.

Nepřátelé:

- V krabičce mise **PS3** vyhledejte karty nepřátel Voják MBJ a Granátník MBJ a umístěte je vedle mapy. Kartu Voják MBJ označte 2, kartu Granátník MBJ 2.

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Voják Povinnosti“:

- Vyhledejte kartu nepřítele Bojovník Svobody a kartu nepřítele Míša, pokud je tato karta v krabičce mise **PS3**. Umístěte tyto karty/tuto kartu vedle mapy a označte je/ji .

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Bojovník Svobody“:

- Vyhledejte kartu nepřítele Voják Povinnosti a kartu nepřítele Kulak, pokud je tato karta v krabičce mise **PS3**. Umístěte tyto karty/tuto kartu vedle mapy a označte je/ji .

Poté:

- Vyhledejte 5 kartonových figurek vojáků MBJ a umístěte je vedle mapy.
- Vyhledejte 2 kartonové figurky granátníků MBJ a umístěte je vedle mapy.
- Vyhledejte všechny miniatury (3 miniatury bojovníků Svobody a 1 miniaturu exoskeletu Svobody, nebo 3 miniatury vojáků Povinnosti a 1 miniaturu exoskeletu Povinnosti) odpovídající vybraným kartám/vybrané kartě nepřítele a náhodně je umístěte na pole označená . Nemáte-li vyloženou kartu nepřítele Míša/Kulak, miniatura exoskeletu je považována za bojovníka Svobody/vojáka Povinnosti.

Kořist ?:

- Vezměte 12 náhodně vybraných žetonů kořisti, vytvořte z nich sloupky a ve stanoveném počtu je vyobrazeným způsobem umístěte na mapu.

Ostatní žetony:

- V krabičce mise **PS3** vyhledejte 1 kartonovou figurku Vědce a vyobrazeným způsobem ji umístěte na mapu.

Balíček událostí:

- Z krabičky mise **PS3** vezměte všechny karty hlavních událostí.
- Kartu hlavní události č. **Ia** vraťte zpět do krabičky mise.

Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Bojovník Svobody“:

- Kartu hlavní události č. **VII-P** vraťte zpět do krabičky mise.

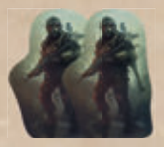
Máte-li ve svém přehledu splněných výzev samolepku „Voják Povinnosti“:

- Kartu hlavní události č. **VII-S** vraťte zpět do krabičky mise.

Poté

- Karty hlavních událostí seřaďte podle jejich čísel a vytvořte z nich balíček. Karta č. **Ib** bude navrchu, karta č. **VIII** vespod. Takto seřazené karty umístěné lícem dolů představují váš balíček událostí.

Vaše mise je připravena! Začněte první kolo.



Balíček událostí

– NEBO –

Závěrečný odpočet
Doslov (Svoboda)

Vzduch se zachvěje a ozve se pronikavý zvuk, který tě přiměje zakrýt si uši. Padneš na kolena, zavřeš oči a čekáš, až to přejde. Zvuk zakrátko utichne a zbyde ti po něm jen zvonění v uších a celkem snesitelná bolest hlavy. Když ale znovu otevřeš oči a zaostříš, na ničem z toho ti už nezáleží.

Hranice Kordonu zmizela. Před sebou pořád vidíš stejné budovy, ale víš, že lidstvo právě přišlo o část území na úkor Zóny. A jako kvůli rozptýlení jakýchkoli případných pochybností se tu a tam začnou objevovat nové anomálie.

Zóna je větší a hladovější než kdy předtím.

Odměna za ukončený scénář:

- Misi **PS3** označte jako nedostupnou.

Z pouzder odhoďte všechny karty následků.

Doberte si 2 žetony frakčních schopností. Vyberte si až 1 z nich a přidělte jej 1 stalkerovi. Nemáte-li zájem o dobrané frakční schopnosti, nemusíte si vybrat žádnou z nich (každá přidělená schopnost zvyšuje cenu následně získaných schopností).

Vyjma karet výbavy získaných hráči nyní vraťte všechny karty hlavních událostí a karty prostředí do krabičky mise **PS3**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Doslov (Povinnost)

Vzduch se zachvěje a ozve se pronikavý zvuk, který tě přiměje zakrýt si uši. Padneš na kolena a zavřeš oči, tvá zvědavost je ale silnější než bolest. Přinutíš víčka, aby se otevřela, a právě včas, protože vidíš, jak anomálie kolem začnou mizet.

Zvuk utichne a zbyde ti po něm jen zvonění v uších. Vzduch je najednou čerstvější a svěžejší a na kůži tě hřejí sluneční paprsky. Když se pak podíváš na zařízení, dojde ti, že to vyšlo.

Malý kus Zóny zmizel a ustoupil před okolním světem.

Odměna za ukončený scénář:

- Misi **PS3** označte jako nedostupnou.

Z pouzder odhoďte všechny karty následků.

Doberte si 2 žetony frakčních schopností. Vyberte si až 1 z nich a přidělte jej 1 stalkerovi. Nemáte-li zájem o dobrané frakční schopnosti, nemusíte si vybrat žádnou z nich (každá přidělená schopnost zvyšuje cenu následně získaných schopností).

Vyjma karet výbavy získaných hráči nyní vraťte všechny karty hlavních událostí a karty prostředí do krabičky mise **PS3**.

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Úklid krabičky mise

Mise PS1
Mezi dvěma ohni

- Všechny karty hlavních událostí vraťte do krabičky mise: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**.
- Všechny karty prostředí vraťte do krabičky mise: **PS1-01**, **PS1-02**, **PS1-03**, **PS1-04**, **PS1-05**, **PS1-06**, **PS1-07**, **PS1-08**, **PS1-09**, **PS1-10**, **PS1-11**, **PS1-12**, **PS1-13**, **PS1-14**, **PS1-15**, **PS1-16**.
- Karty nepřátel Voják Povinnosti, Bojovník Svobody, Kulak a Míša vraťte do krabičky mise.
- Každý stalker smí nyní prodat libovolný počet vybraných karet výbavy za jejich cenu v ₸.
- Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Mise PS2
Temné vězení

- Všechny karty hlavních událostí vraťte do krabičky mise: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**.
- Všechny karty prostředí vraťte do krabičky mise: **PS2-01**, 3× **PS2-02**, **PS2-03**, **PS2-04**, **PS2-05**, **PS2-06**, **PS2-07**, **PS2-08**, **PS2-09**, **PS2-10**, **PS2-11**, **PS2-12**, **PS2-13**, **PS2-14**, **PS2-15**, **PS2-16**.
- Kartu artefaktu Střeva vraťte do krabičky mise.
- Kartu nepřítele Strážce Monolitu vraťte do krabičky mise.
- Každý stalker smí nyní prodat libovolný počet vybraných karet výbavy za jejich cenu v ₸.
- Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Mise PS3
Závěrečný odpočet

- Všechny karty hlavních událostí vraťte do krabičky mise: **Ia**, **Ib**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII-P**, **VII-S**, **VIII**.
- Všechny karty prostředí vraťte do krabičky mise: **PS3-01**, **PS3-02**, 3× **PS3-03**, **PS3-04**, **PS3-05**, **PS3-06**, **PS3-07**, **PS3-08**, **PS3-09**, **PS3-10**, **PS3-11**, **PS3-12**, **PS3-13**.
- Karty nepřátel Voják MBJ, Granátník MBJ a Vrtulník vraťte do krabičky mise.
- V případě neúspěšného ukončení mise **PS3** vraťte vyloženou kartu nepřítele Kulak/Míša do krabičky mise. Jinak ji vraťte do krabičky mise **PS1**.
- V případě neúspěšného ukončení mise **PS3** vraťte 1 týmový žeton hluku Monolit/MBJ do krabičky mise. Jinak je vraťte do krabičky mise **PS2**.
- Každý stalker smí nyní prodat libovolný počet vybraných karet výbavy za jejich cenu v ₸.
- Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

Nemáte-li kartu **PS1-10 (Přátelé: Povinnost/Svoboda)**, vyhledejte ji a umístěte ji stranou Svobody nahoru. Tato karta určuje vaši příslušnost k jedné z frakcí. Poté otočte velkou překryvnou kartu s velitelem Povinnosti Kulakem, aby byla vidět její strana s kartou nepřítele a umístěte ji vedle karty nepřítele Voják Povinnosti. Účinky ◐ platí od této chvíle pro karty nepřátel Kulak a Voják Povinnosti.

Z balíčku událostí odhoďte všechny karty náhodných událostí. Doberte kartu hlavní události č. **III (Poslední šance)**. Tato karta je nyní vaší aktivní událostí.

Přejděte k setkání **S05**.

S09

Když se objeví obrysy prvních postav, chvíli si přeješ, abys vojáky Povinnosti předtím všechny pozabíjel. Na nějaké další uvažování nebo lítost už ale není čas, protože vojáci Povinnosti útočí na tábor Svobody s nebývalou houževnatostí. Vzduch je prošpikovaný kulkami a země se otřásá pod výbuchy granátů. Vaše naprostá porážka se zdá být nevyhnutelná.

Odstraňte ze hry:

– Kartu kontaktu **C47 (Zirka)**,
– 1 náhodně vybranou frakční zbraň Svobody (ze všech karet, včetně karet získaných stalkery).
– 1 náhodně vybraný ochranný oděv Svobody (ze všech karet, včetně karet získaných stalkery).
– Kartu následku Příprava na přepad.

Doberte si 1 kartu následku a umístěte ji do pouzdra. Nevyhodnocujte její účinek „bez vyhodnocení".

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

S10

Místní terén je nemilosrdný. Žádné příkopy ani kmeny stromů, žádné zapomenuté bedny ani zídky. Každý pohyb přitahuje pozornost, a tak tě ani nepřekvapí, když zaslechneš znepokojené výkřiky hlídek.

Ticho přeruší hvízdání kulek. Zaplavený pocitem strachu utíkáš jako šílený, dokud neucítíš horký náraz do ramene. Krev máš nasycenou adrenalinem, který potlačí bolest, i tak je ti ale jasné, že tě zasáhli.

Vybraný stalker ztratí polovinu své maximální hodnoty BZ (zaokrouhleno nahoru).

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

S11

Tábor Svobody

Rozhodl ses vstoupit do řad frakce Svobody. Tento krok pro tebe znamená nejen nové příležitosti, ale i nová nebezpečí.

Nyní připravte následující komponenty:

– Stranu v pořadači kampaně, která obsahuje karty kontaktů, vyměňte za stranu Tábora Svobody. Ta obsahuje nové pokyny a rozděluje pouzdra do tří řad:
  • Následky – nejrůznější události, které ovlivňují průběh vašeho Průzkumu Zóny a přinášejí vám nové příležitosti i omezení.
  • Kontakty Svobody – tři kontakty, které jsou pro vás od této chvíle vždy dostupné.
  • Neutrální kontakty – tři místa, která můžete zaplnit dostupnými kontakty mimo frakci Svobody.
– Odstraňte z pouzder všechny kontakty a přesuňte je do své skrýše.
– Vyhledejte 3 karty kontaktů Svobody: **C45 (Pašerák Svobody)**, **C46 (Mentor Svobody)** a **C47 (Zirka)** a zasuňte je do prostřední řady pouzder.
– Vyhledejte všechny karty následků Svobody a zamíchejte je. Poté si doberte 1 kartu a zasuňte ji do horní řady pouzder.
– Doberte si 2 žetony frakčních schopností Svobody. Vyberte si až 1 z nich a přidělte jej 1 stalkerovi. Nemáte-li zájem o dobrané frakční schopnosti, nemusíte si vybrat žádnou z nich (každá přidělená schopnost zvyšuje cenu následně získaných schopností).

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

S12

Míša si prohlídne tvůj dar a tiše hvízdne.

„To je ohromný," prohodí uznale. „Naprosto báječný. Víš, že sis ve Svobodě právě udělal pár hodně dobrejch přátel?" Oči se mu zalesknou a zamne si ruce.

„Naši ranění ti tohle nezapomenou. A víš ty co? Ty gaunery z Povinnosti teď rozsekáme na kusy!"

Nemáte-li kartu **PS1-10 (Přátelé: Povinnost/Svoboda)**, vyhledejte ji a umístěte ji vedle mapy stranou Svobody nahoru. Poté otočte kartu **PS1-01a (Cíl mise)**. Dále otočte velkou překryvnou kartu s velitelem Povinnosti Kulakem, aby byla vidět její strana s kartou nepřítele, a umístěte ji vedle karty nepřítele Voják Povinnosti. Účinky ◐ platí od této chvíle pro karty nepřátel Kulak a Voják Povinnosti.

Vraťte se zpět do hry.

platí od této chvíle pro karty nepřátel Míša a Bojovník Svobody.

Vraťte se zpět do hry.

S01

„Ahoj.“ Velitel týmu Svobody Míša ti potřese rukou a obejme tě. „Musím říct, že ses fakt předvedl. Pojď a sedni si. Chceš si propláchnout krk něčím silnějším?“

Bez ohledu na tvou odpověď nalije pár sklenek a jednu do sebe rychle obrátí.

Dáš si také?

» **Jasně** – snižte svou dávku radiace o 6 a odhoďte . Poté pokračujte ve čtení.

» **Ne** – pokračujte ve čtení.

„Nejspíš tě zajímá, o co nám tady jde. No, není to žádný tajemství. Je tu jedna věc, kterou hledáme. Nemáme pro ni žádnej lepší název, a tak jí říkáme Zařízení. Překvápko, co? No jo… potřebujeme ji sehnat. Tu věc i chlápka, co ji dokáže obsluhovat. Je to vědátor, kterej tu pobíhá někde kolem. Sakra! Už bysme bejvali vyrazili zpátky, ale pak se tu objevila Povinnost a byl z toho pěknej průšvih.“

Dá si pořádný lok přímo z láhve.

„Máme pár raněnejch a posily možná zastaví ta emise. Nejsem si jistej, jestli to zvládnou. Můžeš nám pomoct se svejma lékama?“

Nemáte-li kartu **PS1-06a**, vyhledejte ji a umístěte ji vedle mapy.

Vyberte si:

» **Zeptejte se na Svobodu a její světonázor** – přejděte k setkání **S02**.

» **Zeptejte se na Povinnost a její světonázor** – přejděte k setkání **S03**.

» **Zeptejte se na Zařízení** – přejděte k setkání **S07**.

» **Nabídněte jim léky** – odhoďte předměty s vlastností **léky**:
- **1/2 stalkeři:** 3 předměty.
- **3/4 stalkeři:** 4 předměty.

Poté přejděte k setkání **S12**.

» Pouze máte-li kartu **PS1-09a (Zařízení)** – **Ukažte jim Zařízení** – přejděte k setkání **S04**.

S02

„Nejsme žádný padouši,“ prohlásí velitel s širokým úsměvem. „Jasně, máme zbraně a umíme je používat, ale nikdy neútočíme jako první. Pokud nás ovšem někdo fakt nenaštve, hehehe. Víš, co tím myslím… Se Zónou ale nebojujeme, jenom se bráníme proti jejím nestvůrám. Přizpůsobujeme se jí a ochočujeme si jí. A taky z ní profitujeme. A víš co? Dělá nám to radost.“

Vraťte se zpět do hry.

S03

„Povinnost? Zatracený parchanti… Co si o sobě myslej, že jsou? Co jim dává právo rozhodovat o Zóně? Co je asi posedlo a přivedlo na nápad, že tohle je pro všechny něco špatnýho a zlýho? Nám se tady daří a nepotřebujeme žádný fašistický pitomce s vypláchnutejma mozkama, aby nám povídali, že nejsme v právu. Náš název je Svoboda a přesně tak to taky myslíme. Chceš mi říkat, jak mám žít? Chceš mi vzít Zónu? Jenom přes moji mrtvolu.“

Vraťte se zpět do hry.

S04

„Ty máš tu věcičku u sebe? No paráda! Budeme spojenci!“

Vyberte si:

» **Takhle ne. Dejte mi trochu času, ať si to můžu promyslet** – přejděte k setkání **S06**.

» **Jo, půjdeme do toho společně** – pokračujte ve čtení.

Je-li karta hlavní události č. **III** stále v balíčku událostí, přejděte k setkání **S08**. Jinak přejděte k setkání **S05**.

S05

V Zóně není zmatku nikdy dost, a tak se najednou odkudsi zjeví chiméra. Oslepená zuřivostí a hladem po vás skočí a přitiskne Míšu k zemi.

„Dones Zařízení do tábora!“ podaří se mu vyhrknout. „Jsou tam peníze…“

Nestvůra mu ale vzápětí utrhne hlavu a kolem se rozstříkne jeho krev. Uděláš krok zpátky. Peníze? No dobře… to stojí za omrknutí. Tak ten přístroj vezmeš do jejich tábora!

Není-li vyložena karta nepřítele Chiméra, vyhledejte ji a umístěte ji vedle mapy. Označte ji .

Vyhledejte 1 kartonovou figurku Chiméry a umístěte ji na pole, které je nejblíže vašemu poli.

Máte-li kartu **PS1-08b (Raněná chiméra)**, na kartu nepřítele Chiméra umístěte a a odhoďte kartu **PS1-08b**.

Odhoďte karty **PS1-01**, **PS1-07a** a **PS1-11a**.

Na mapu umístěte kartu **PS1-12a** a otočte kartu **PS1-09a (Zařízení)**.

Otočte velké překryvné karty, které zbývají na mapě. Odhoďte kartu nepřítele Míša i jeho miniaturu a vedle karty nepřítele Voják Povinnosti umístěte kartu nepřítele Kulak, pokud zde není umístěna už dřívější doby. Účinky platí od této chvíle pro karty nepřátel Kulak a Voják Povinnosti.

Pokračujte ve hře.

S06

„Dobře, ale ať ti to netrvá moc dlouho, jo? Povinnost není ten správnej kůň, na kterýho by sis chtěl vsadit.“

Vraťte se zpět do hry.

S07

„Zařízení? To si nejsem jistej. Někde v oddělený části areálu, kde nemůžeš čekat nic jinýho než lezouny a pěknej průser.“

Vraťte se zpět do hry.

S08

Unavený a s těžkým dechem dorazíš do tábora Svobody a předáš Zařízení Míšovi. „Pěkný,“ usměje se na tebe. „Takže tohle je ta věcička?“

Právě se ho chystáš informovat, čím vším sis vlastně prošel, když odněkud přiběhne hlídka. „Povinnost je v pohybu,“ zašeptá. „Možná viděli naše spojence, jak jdou tajně k nám.“

„Jestli je to tak, v dohledný době můžeme očekávat jejich útok,“ zašklebí se Míša pochmurně. „Žádnej strach. Zažili jsme už horší.“

umístěna už z dřívější doby. Účinky ◐ platí od této chvíle pro karty nepřátel Míša a Bojovník Svobody.

Pokračujte ve hře.

P06

„Vážně si myslíš, že za to ti šílenci ze Svobody stojí? Dobře si to rozmysli!“

Vraťte se zpět do hry.

P07

„Nikdo nedokáže přesně určit polohu Zařízení. Předpokládáme, že je v nepřístupný části objektu, která je zamořená nejrůznější havětí.“

Vraťte se zpět do hry.

P08

Udělal jsi, co bylo v tvých silách, abys Zařízení bezpečně donesl zpátky do tábora Povinnosti. Tam ho předáš Kulakovi a oddechneš si úlevou, čeká tě však jen krátký odpočinek.

„Svoboda začíná být nějak aktivní!“ ohlásí náhle hlídka.

„Zatraceně,“ uleví si Kulak a podívá se na tebe. „Možná tě viděli, jak neseš to Zařízení. Každou chvílí můžou přejít do útoku!“

Nemáte-li kartu **PS1-10 (Přátelé: Povinnost/Svoboda)**, vyhledejte ji a umístěte ji stranou Povinnosti nahoru. Tato karta určuje vaši příslušnost k jedné z frakcí. Poté otočte velkou překryvnou kartu s velitelem Svobody Míšou, aby byla vidět její strana s kartou nepřítele, a umístěte ji vedle karty nepřítele Bojovník Svobody. Účinky ◐ platí od této chvíle pro karty nepřátel Míša a Bojovník Svobody.

Z balíčku událostí odhoďte všechny karty náhodných událostí. Doberte kartu hlavní události č. **III (Poslední šance)**. Tato karta je nyní vaší aktivní událostí.

Přejděte k setkání **P05**.

P09

Z ničeho nic se objeví bojovníci Svobody, kteří pálí ze svých zbraní a útočí jako zběsilí. Tábor Povinnosti se rázem změní v krvavé peklo plné výbuchů. Vojáci Povinnosti dělají, co je v jejich silách, aby útok odrazili, jejich palba ale postrádá soustředěnost, jako by jejich velitelé nedokázali dělat svou práci. Hrozí jim okamžitá porážka.

Odstraňte ze hry:

- Kartu kontaktu **C42 (Bažant Povinnosti)**,
- 1 náhodně vybranou frakční zbraň Povinnosti (ze všech karet, včetně karet získaných stalkery).
- 1 náhodně vybraný ochranný oděv Povinnosti (ze všech karet, včetně karet získaných stalkery).
- Kartu následku Střetnutí se Svobodou.

Doberte si 1 kartu následku a umístěte ji do pouzdra. Nevyhodnocujte její účinek „bez vyhodnocení“.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

P10

Někdy člověk prostě doslova zajde až příliš daleko. Tvá bota zavadí o zapomenutou skleněnou láhev a ta se začne kutálet se zvukem, který by probudil i mrtvého. Když pak uslyšíš znepokojené výkřiky vojáků, ztuhne ti krev žilách.

Krupobitím smrtících kulek pak kličkuješ jako zajíc. Ovládne tě panika a málem si ani nevšimneš toho, že jsi ztratil část své výzbroje. To ale nevadí. Jenom odtud rychle zmiz!

Náhodně vyberte 1 svou zbraň a odhoďte ji.

Vraťte se zpět do pořadače kampaně.

P11

Tábor Povinnosti

Rozhodl ses vstoupit do řad frakce Povinnosti. Tento krok pro tebe znamená nejen nové příležitosti, ale i nová nebezpečí.

Nyní připravte následující komponenty:

- Stranu v pořadači kampaně, která obsahuje karty kontaktů, vyměňte za stranu Tábora Povinnosti. Ta obsahuje nové pokyny a rozděluje pouzdra do tří řad:
  - Následky – nejrůznější události, které ovlivňují průběh vašeho Průzkumu Zóny a přinášejí vám nové příležitosti i omezení.
  - Kontakty Povinnosti – tři kontakty, které jsou pro vás od této chvíle vždy dostupné.
  - Neutrální kontakty – tři místa, která můžete zaplnit dostupnými kontakty mimo frakci Povinnosti.
- Odstraňte z pouzder všechny kontakty a přesuňte je do své skrýše.
- Vyhledejte 3 karty kontaktů Povinnosti: **C40 (Zbrojíř Povinnosti)**, **C41 (Výcvikový instruktor Povinnosti)** a **C42 (Bažant Povinnosti)** a zasuňte je do prostřední řady pouzder.
- Máte-li kartu kontaktu **C04 (Brejloun)**, odstraňte ji ze hry.
- Máte-li na mapě Zóny samolepku kontaktu Pašerák artefaktů, označte tento kontakt jako nedostupný.
- Vyhledejte všechny karty následků Povinnosti a zamíchejte je. Poté si doberte 1 kartu a zasuňte ji do horní řady pouzder.
- Doberte si 2 žetony frakčních schopností Povinnosti. Vyberte si až 1 z nich a přidělte jej 1 stalkerovi. Nemáte-li zájem o dobrané frakční schopnosti, nemusíte si vybrat žádnou z nich (každá přidělená schopnost zvyšuje cenu následně získaných schopností).

Otevřete pořadač kampaně na str. **6** a proveďte Pooperační úklid.

P12

Kulak se podívá na léky a pokývne hlavou. Pak se k tobě obrátí a podá ti ruku.

„Je to štědrej dar,“ řekne vážným hlasem. „Spojenec jako ty dokáže fakt povzbudit morálku. Ranění teď mají větší šanci, že přežijou.“ Na tváři mu dokonce zahraje náznak úsměvu.

„A teď se do nich pořádně pustíme. Těch parchantů ze Svobody je mi až líto.“

Nemáte-li kartu **PS1-10 (Přátelé: Povinnost/Svoboda)**, vyhledejte ji a umístěte ji vedle mapy stranou Povinnosti nahoru. Poté otočte kartu **PS1-01a (Cíl mise)**. Dále otočte velkou překryvnou kartu s velitelem Svobody Míšou, aby byla vidět její strana s kartou nepřítele, a umístěte ji vedle karty nepřítele Bojovník Svobody. Účinky ◐

Kniha setkání PS

P01

Velitel týmu Povinnosti Kulak ti potřese rukou a podívá se ti přímo do očí. „Objevil ses tu za pět minut dvanáct," řekne a zašklebí se. „Docela mazec, co? Poslouchej… jsme v pěkný bryndě. Poslali nás najít jednu věc s krycím názvem Zařízení. Naše mise je maximálně důležitá nejen pro naší frakci, ale i pro celou Zónu! Bohužel to vypadá, že přesně to hledají i ti šmejdi ze Svobody. Máme pár raněnejch a…"

Povzdechne si a prsty si začne třít čelo. „Posily jsou na cestě, ale s tou emisí člověk nikdy neví, kdy se sem dostanou. Ocenili bysme pomoc. Nemáš navíc nějaký léky?"

Nemáte-li kartu **PS1-06a**, vyhledejte ji a umístěte ji vedle mapy.

Vyberte si:

» **Zeptejte se na Povinnost a její světonázor** – přejděte k setkání **P02**.

» **Zeptejte se na Svobodu a její světonázor** – přejděte k setkání **P03**.

» **Zeptejte se na Zařízení** – přejděte k setkání **P07**.

» **Nabídněte jim léky** – odhoďte předměty s vlastností **léky**:
- **1/2 stalkeři:** 3 předměty.
- **3/4 stalkeři:** 4 předměty.

Poté přejděte k setkání **P12**.

» Pouze máte-li kartu **PS1-09a (Zařízení)** – **Ukažte jim Zařízení** – přejděte k setkání **P04**.

P02

„My jsme ti, co chápou vážnost situace a rozumějí tomu, jaký zlo Zóna představuje. Tohle místo je jako zhoubnej nádor na tváři naší planety a všechno, co se tu narodí, si zaslouží jen umřít – včetně všech těch šílenců, co mu říkají domov nebo se snaží profitovat z jeho hnusnejch zdrojů. Nemůžeme dovolit, aby se takovýmu obchodu dařilo. Musíme zarazit šíření Zóny."

Vraťte se zpět do hry.

P03

„Ty krysy ze Svobody je cítit až sem," zavrčí velitel Povinnosti. Nemůžu věřit tomu, že jdou po stejný věci, a nedokážu si ani představit, co všechno by s tím mohli chtít dělat. Svoboda… Samotnej název jejich frakce není nic jinýho než podvod. Nejde jim totiž o žádnou svobodu, ale jen o anarchii! Chaos! Ničení! Jsou to nejhorší, co se Zóně mohlo stát… A dokonce jsou ještě horší než mutanti, protože i když nejsou předurčený k tomu, aby šířili zlo, dobrovolně to dělají!"

Vraťte se zpět do hry.

P04

„Takže odpovídá popisu? Výborně! V tom případě ho přebíráme. Máš něco proti?"

Vyberte si:

» **Takhle ne. Dejte mi trochu času, ať si to můžu promyslet** – přejděte k setkání **P06**.

» **Jo, půjdeme do toho společně** – pokračujte ve čtení:

Je-li karta hlavní události č. **III** stále v balíčku událostí, přejděte k setkání **P08**. Jinak přejděte k setkání **P05**.

P05

Na scéně se náhle objeví chiméra, kterou přitáhl pach lidského masa, a podobná víru drápů a napnutých svalů se vrhne přímo k tobě. Kulak zakleje a začne střílet.

„Dones Zařízení do tábora!" zařve na tebe. „Dostaneš–"

Jeho šílená odvaha se ale stane předehrou osudové chyby. Chiméra změní směr, skočí po něm a Kulak zemře v hotové explozi krve a roztrhaného masa.

Co asi chtěl říct? Dostaneš odměnu? Podle všeho to stojí za to vyzkoušet.

Není-li vyložena karta nepřítele Chiméra, vyhledejte ji a umístěte ji vedle mapy. Označte ji 2.

Vyhledejte 1 kartonovou figurku Chiméry a umístěte ji na pole, které je nejblíže vašemu poli.

Máte-li kartu **PS1-08b (Raněná chiméra)**, na kartu nepřítele Chiméra umístěte -1 a a odhoďte kartu **PS1-08b**.

Odhoďte karty **PS1-01**, **PS1-07a** a **PS1-11a**.

Otočte velké překryvné karty, které zbývají na mapě. Odhoďte kartu nepřítele Kulak i jeho miniaturu a vedle karty nepřítele Bojovník Svobody umístěte kartu nepřítele Míša, pokud zde není